

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

AXLz Model Management merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang *entertainment* atau hiburan. Dimana perusahaan ini membantu *model* dan *talent* yang telah bergabung dalam mengatur penjadwalan, pembuatan potofolio, pemberian info kasting, pembagian kerja dan hal-hal yang dibutuhkan dalam mengatur *model* dan *talent*-nya.

Kategori *Entertainer* di perusahaan Axlz Model Management dibagi menjadi 2 kategori yaitu kategori *model* dan kategori *talent*. Pengelompokan kategori berdasarkan keprofesionalan dalam bekerja. Setiap orang bisa mencalonkan diri untuk bergabung menjadi entertainer baru di perusahaan Axlz Model Management. Calon *entertainer* harus melakukan registrasi langsung datang ke kantor, dengan cara mengisi form pendaftaran secara manual dan melakukan kasting langsung di tempat.

Sistem pemesanan *model* atau *talent* di perusahaan Axlz Model Management dilakukan dengan cara manual, yaitu pemesan memesan *model* atau *talent* yang diinginkan dengan cara datang langsung ke kantor atau dengan cara menelpon maupun via email. Proses pemesanan *model* atau *talent* membuat pihak *management* juga harus melihat atau men-cek di berkas jadwal apakah *model* atau *talent* mempunyai jadwal kosong atau sudah ada pekerjaan pada tanggal tersebut, sehingga dalam proses pemesanan *model* atau *talent*, pihak manajemen harus mengetahui jadwal *model* atau *talent* tersebut bisa atau tidak.

Proses pemberitahuan jadwal kerja dan info kasting untuk setiap *model* atau *talent* dilakukan dengan cara mengirimkan email, atau menghubungi langsung ke setiap *model* atau *talent*. Proses penyimpanan data baik data karyawan, data *entertainer*, data *booker*, data pemesanan dan data penjadwalan yang disimpan dalam berkas membuat pihak manajemen kerepotan dalam pencarian data sehingga sering terjadi kesalahan. Pemanfaatan teknologi komputer untuk pembuatan aplikasi *website* dengan basis data diharapkan dapat mengintegrasikan seluruh pencatatan penjadwalan, pemesanan dan pendedaran portfolio dan pengkastingan entertainer sehingga diharapkan dapat menjadi jauh lebih akurat, cepat, dan terkoordinasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah dalam pengerjaan tugas akhir ini :

1. Bagaimana caranya mendesain portofolio *entertainer* agar menarik dan mengatur pembagian dalam setiap akses?
2. Bagaimana menggunakan algoritma yang tepat untuk proses penjadwalan sehingga dapat melakukan proses pemesanan?
3. Bagaimana menjadikan sistem kasting yang manual menjadi sistem kasting *online* ?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah:

1. Membuat portofolio *entertainer* yang menarik dan disesuaikan dengan kategori maupun penampilan data agar bisa dilihat oleh semua orang (*booker*) dan memudahkan *booker* dalam mencari dan melihat *entertainer* yang ingin dipesan.
2. Mencari dan menggunakan algoritma yang tepat untuk proses penjadwalan sehingga pada proses pemesanan dapat dilakukan dengan lancar
3. Membuat sistem kasting manual menjadi kasting online dengan sistem *realtime* dan sistem *upload*.

## 1.4 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan ruang lingkup kajian dalam pengerjaan tugas akhir ini, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi hanya untuk proses portofolio, pemesanan, penjadwalan dan kasting online berbasis *website*.
2. Aplikasi *website* mempunyai batasan-batasan pengaksesan setiap pengguna.
3. Pemberian rating kepada *model/talent* hanya bisa dilakukan sekali oleh *booker* setiap *model/talent* selesai melakukan pekerjaan.
4. Proses pengkastingan hanya merupakan pengkastingan tahap awal yaitu tahap penyeleksian dari data dan foto calon *entertainer* .

## 1.5 Sistematika Penyajian

Adapun sistematika penyajian dari laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, serta sistematika penyajian.

BAB II DASAR TEORI membahas mengenai landasan teori yang digunakan mengenai konsep dasar multimedia, sql server 2008, ASP.NET, alat bantu pemrosesan *model* dan mengenai *model management*.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN membahas mengenai arsitektur aplikasi dengan menggunakan flowchart + DFD, ER-Diagram, kamus data , PSPEC dan perancangan web user *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI membahas mengenai kumpulan screenshot dari proyek yang dibuat beserta penjelasan dari tiap fungsi(*method*) utama yang dibuat.

BAB V PENGUJIAN berisi laporan pengujian terhadap tiap class/method/fungsi yang dibuat dan laporan dari kuisioner yang diberikan pada minimal 20 responden. Dan berupa *whitebox* dan *blackbox testing*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN yang berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil evaluasi.